passage du livre .com

Cinéma, mode d'emploi : de l'argentique au numérique

GENCOD : 9782864327899

PASSAGE CHOISI

Ce manuel s'adresse à celles et ceux qui filment aujourd'hui, professionnels et amateurs, occasionnels et réguliers, comme à celles et ceux qui réfléchissent au cinéma - de sa fabrication à sa diffusion. Comment filmer, comment résoudre les questions que pose tout cadrage, qu'en est-il des axes, des durées, des coupes, des raccords ? Il s'agit de fournir à chaque terme en usage dans l'exercice de la fabrication d'un film, du tournage au montage, de l'écriture préalable à la diffusion et à la critique, et que ces termes soient techniques ou non, une définition à la fois pratique et théorique.

La question posée dans les années cinquante par André Bazin : «Qu'est-ce que le cinéma ?», se repose donc à toutes les époques, accepte toujours une réponse historique et revient au coeur même des mutations contemporaines. Il nous faut donc accueillir ici à la fois le lexique consacré du Cinématographe, celui du cinéma qui lui a succédé, et le lexique nouveau de la vidéo, analogique puis numérique (rappelons qu'«argentique» désigne la pellicule formée «organiquement» de granules d'argent sensibles à la lumière ; «numérique» désignant des fichiers dématérialisés de données et métadonnées chiffrées, enregistrées sur une carte-mémoire). Or, les pratiques changent moins vite que les lexiques. Il y a toujours du cadre, des durées de plan, des axes et des distances. Il y a toujours des machines et des corps. Sauf que tout un attirail de termes nouveaux, au nom du numérique et selon le fantasme d'une résistible «progression» vers toujours «plus» de vitesse, de réalisme, de puissance, d'effets, etc., est venu compliquer l'accès de l'amateur aux techniques de l'image et du son - rendant par là, sans doute, pour nombre d'entre nous, leur usage plus aveugle ou plus automatique. Raison de plus, croyons-nous, pour tenter une mise au point - d'ensemble

et de détail - sur ce nouveau monde.

1. Machine contre calcul

Il se trouve que cette publication survient en une période charnière. D'une part, il n'y aura pas de caméra Aaton numérique : l'entreprise a déposé son bilan. Le prototype Aaton Delta, présenté comme capable de fournir des images numériques valant «en tous points» l'argentique, ne sera pas produit par cette firme mythique, qui a accompagné les cinéastes depuis qu'elle a rendu les caméras plus légères, silencieuses, plus facilement synchrones. Au même moment, la caméra Sony CineAlta f65 avec sa résolution de 8 k, dépasse numériquement, en nombre de points, celle de l'image argentique. D'autre part, la presque totalité des salles de cinéma a été numérisée en France. Fuji arrête sa production de pellicules, Kodak menace d'être en faillite. Nous changeons d'époque.
Change-t-on de paradigme pour autant ? L'argentique et toute sa saga paraissent s'éloigner et passer derrière nous. Un nouveau monde s'ouvre, nous dit-on. Il est vrai qu'en un peu plus d'un siècle, le cinéma n'a cessé de changer ses techniques, ses outils, ses dispositifs de projection. Pour autant, le cinéma se voit et se fait toujours en présence et au présent, quoi qu'il en soit de la distance qui nous sépare des frères Lumière, de Griffith ou du dernier format de vidéo numérique.
(...)

REVUE DE PRESSE

Le Monde du 2 avril 2015
Cinéma, mode d'emploi se situe à un moment précis : celui où le 7e art tout entier bascule dans le numérique. Mutation décisive, que les documentaristes Jean-Louis Comolli et Vincent Sorrel envisagent sous son angle négatif...
D'une certaine manière, ce qui se perd avec le passage au numérique, c'est cette part d'aléatoire dont le grain, irrégulier et désordonné, de l'image argentique offrait un symbole, cela au profit d'une image cal-culée, illusoirement parfaite. Fonctionnement des caméras, fabrication de l'image, grammaire du montage : Jean-Louis Comolli et Vincent Sorrel se montrent d'une extraordinaire précision technique...
Reste ce fabuleux paradoxe : l'excès d'informations sature notre perception ordinaire et,

pour nous paraître «réelle», l'image numérique doit imiter l'image analogique, autrement dit réintroduire de l'aléatoire, de l'impureté - les jeux ne sont donc pas encore faits...

EN SAVOIR PLUS SUR CE LIVRE

Consultez la fiche complète de ce livre sur PassageDuLivre.com

Commandez ce livre sur Fnac.com